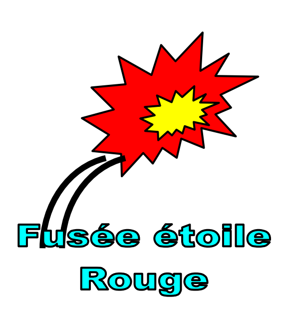
Les signaux de détresse



Fusée étoile
Rouge

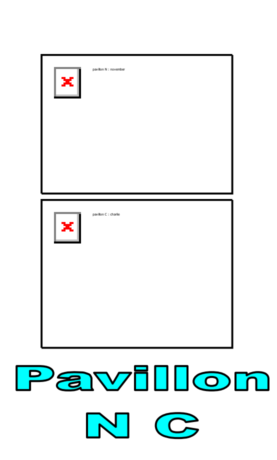




VHF
canal 16



Feu à main



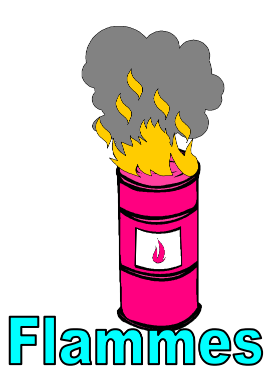
Pavillon
N C



Son
continu



Fusée
Parachute

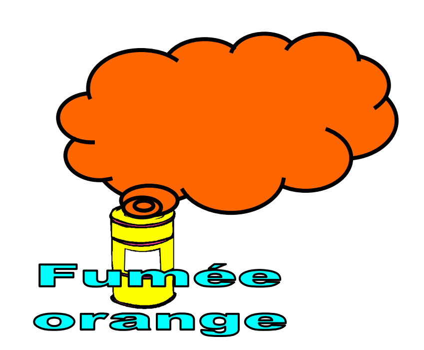


Flammes

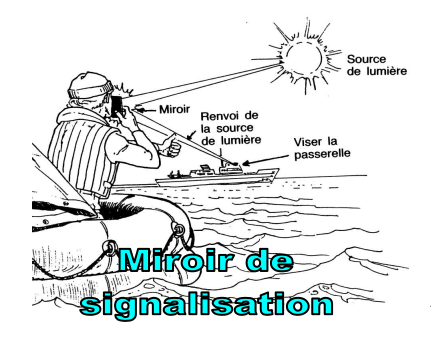
Boule noire
et
pavillon



Agiter
les bras



Fumée
orange



Miroir de
signalisation





Commission sécurité et réglementation nautique.



Pyrotechniques

Fiche Organisateur

Matériels.

- Corne de brume
- Pavillon N et C
- Miroir de signalisation
- Boîte de fusées (1er catégorie)
- Gants (pour les stagiaires)
- Feux à main non périmés (en fin de vie)
- Fusées réelles (respecter le protocole)
- Fusées inertes (si possible)
- Fumigène
- Tableau
- Affiche SECURIMAR

Obligation.

- Aucun engin de pyrotechnique ne devra être périmé (en fin de vie)
- Autorisation de tirs demandée (préfecture, affaires maritimes, CROSS)
- Prévenir les aéro-clubs (si besoins)
- Gants pour chaque stagiaire qui touche de la pyrotechnique
- Les fusées inertes seront désactivées par **un artificier professionnel** (artificier, gendarmerie, pompier) qui séparera les propulseurs et la charge éclairante du corps de la fusée

Protocole. (à respecter)

- Les tirs réels devront être réalisés dans la tranche horaire 14H-15H30 pour gêner le moins possible. Juste avant le tir (- de 3 minutes), l'organisateur devra prévenir le CROOS par VHF sur le « canal 16 »

- **Indication (obligatoire)**

Ici site SECURIMAR de (le nom) nous allons procéder au tir de (nombre exacte) fusées.
Attendre l'accusé de réception du CROSS.

Ici site SECURIMAR de (le nom) fin du tir des (nombre exacte) fusées.
Attendre l'accusé de réception du CROSS.

- Les feux à main devront être actionnés (si possible) hors de vue des voiliers navigants près du site

Formateur.

- Pompiers
- Gendarmerie
- Marine nationale





Commission sécurité et réglementation nautique.

Pyrotechniques

Fiche formateur

Les signaux pyrotechniques sont d'un nombre restreint et ne doivent pas être gaspillés à tort, pour prévenir notre détresse, il existe des moyens à utiliser avant de se retrouver assis dans le radeau de sauvetage.

Obligation.

- Aucun engin de pyrotechnique devra être périmé
- Autorisation de tirs demandée (préfecture, affaires maritimes, CROSS)
- Prévenir les aéro-clubs (si besoins)
- Gants pour chaque stagiaire qui touche de la pyrotechnique
- Les fusées inertes seront désactivées par **un artificier professionnel** (artificier, gendarmerie, pompier) qui séparera les propulseurs et la charge éclairante du corps de la fusée

Protocole. (à respecter)

- Les tirs réels devront être réalisés dans la tranche horaire 14H-15H30 pour gêner le moins possible. Juste avant le tir (- de 3 minutes), l'organisateur devra prévenir le CROOS par VHF sur le « canal 16 »

- **Indication (obligatoire)**

Ici site SECURIMAR de (le nom) nous allons procéder au tir de (nombre exacte) fusées.
Attendre l'accusé de réception du CROSS.

Ici site SECURIMAR de (le nom) fin du tir des (nombre exacte) fusées.
Attendre l'accusé de réception du CROSS.

Les feux à main devront être actionnés (si possible) hors de vue des voiliers navigants près du site

Animation.

- Expliquer tous les signaux de détresse

- L'utilisation et l'importance de la double veille sur la VHF

- Tirs de fusées inertes (si possible)

- Feux à main (en fin de vie)



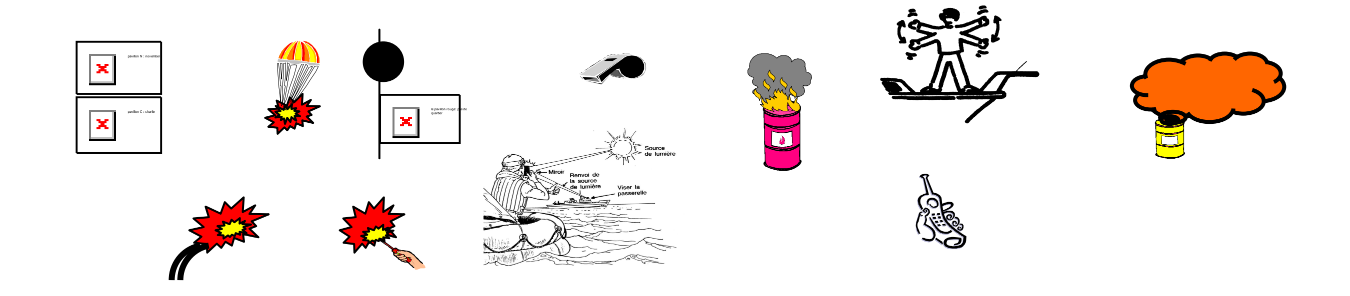
Commission sécurité et réglementation nautique.



Pyrotechniques

Pyrotechnique signifie technique du feu. Le danger de brûlure ou de se tirer dans les pieds est bien réel, donc chaque utilisation se fera dans le calme, après lecture du mode d'emploi.

Les signaux de détresse.



Les feux à main :

Ils permettent la localisation jusqu'à 5 milles du navire. Ils brûlent en émettant une couleur rouge vive pendant 1 minute, les feux à main s'utilisent sous le vent de l'embarcation. Attention aux éventuelles escarbilles !

Les fusées à parachute :

Elles montent à 300 mètres et brûlent pendant 40 seconde. Actionner le système de percutions, la fusée doit partir. Si elle ne part pas au bout de quelques secondes, jetez la par-dessus bord (sous le vent). Ne jamais regarder pourquoi elle ne part pas.

Les fumigènes flottants.

Utilisés pour le repérage aérien de jour. Il émet une épaisse fumée orange pendant plusieurs minutes.

Coffret de fusées		
1er à la 3e catégorie	**4e catégorie**	**5e catégorie**
6 Feux à main 4 Fusées à parachute 2 Fumigènes flottants	3 Feux à main 3 Fusées à parachute	6 Feux à main